



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO  
FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN**

## **ALGORITMOS GENÉTICOS**

**TEMAS SELECTOS DE ESTADÍSTICA  
LIC. EN ACTUARÍA  
SÉPTIMO SEMESTRE**

**MAURICIO ALMARAZ GONZALEZ  
HUGO ALEJANDRO RESÉNDIZ NAVA**

## Optimización del Problema del Viajero con Algoritmos Genéticos

Los algoritmos genéticos son técnicas inspiradas en la evolución biológica, utilizadas para resolver problemas de optimización complejos, como el **Traveling Salesman Problem** (TSP). En este proyecto, se desarrolló una solución en Python utilizando dos enfoques: uno basado en visualizaciones con `matplotlib` y otro con visualización interactiva mediante `pygame`.

### Conceptos Clave

- **Población Inicial:** Se generan rutas aleatorias que comienzan y terminan en la ciudad 'A'.
- **Genes:** Las rutas representan secuencias de ciudades a visitar, lo que define la solución del problema.
- **Fitness:** Se evalúa según la distancia total recorrida. Cuanto menor sea la distancia, mejor será la solución.
- **Selección:** Se seleccionan las mejores rutas ordenadas por distancia para reproducirse.
- **Crossover:** Combina segmentos de dos rutas para crear una nueva, preservando parte del orden original.
- **Mutación:** Intercambia posiciones de dos ciudades en una ruta con cierta probabilidad.

### Proceso de Evolución

1. **Generación Inicial:** Se crean rutas aleatorias.
2. **Evaluación y Selección:** Se calculan distancias y se eligen las mejores rutas.
3. **Reproducción:** Se generan nuevas rutas mediante *crossover* y mutación.
4. **Iteración:** El proceso se repite hasta alcanzar un número definido de generaciones o una solución óptima.

### Mejoras Futuras

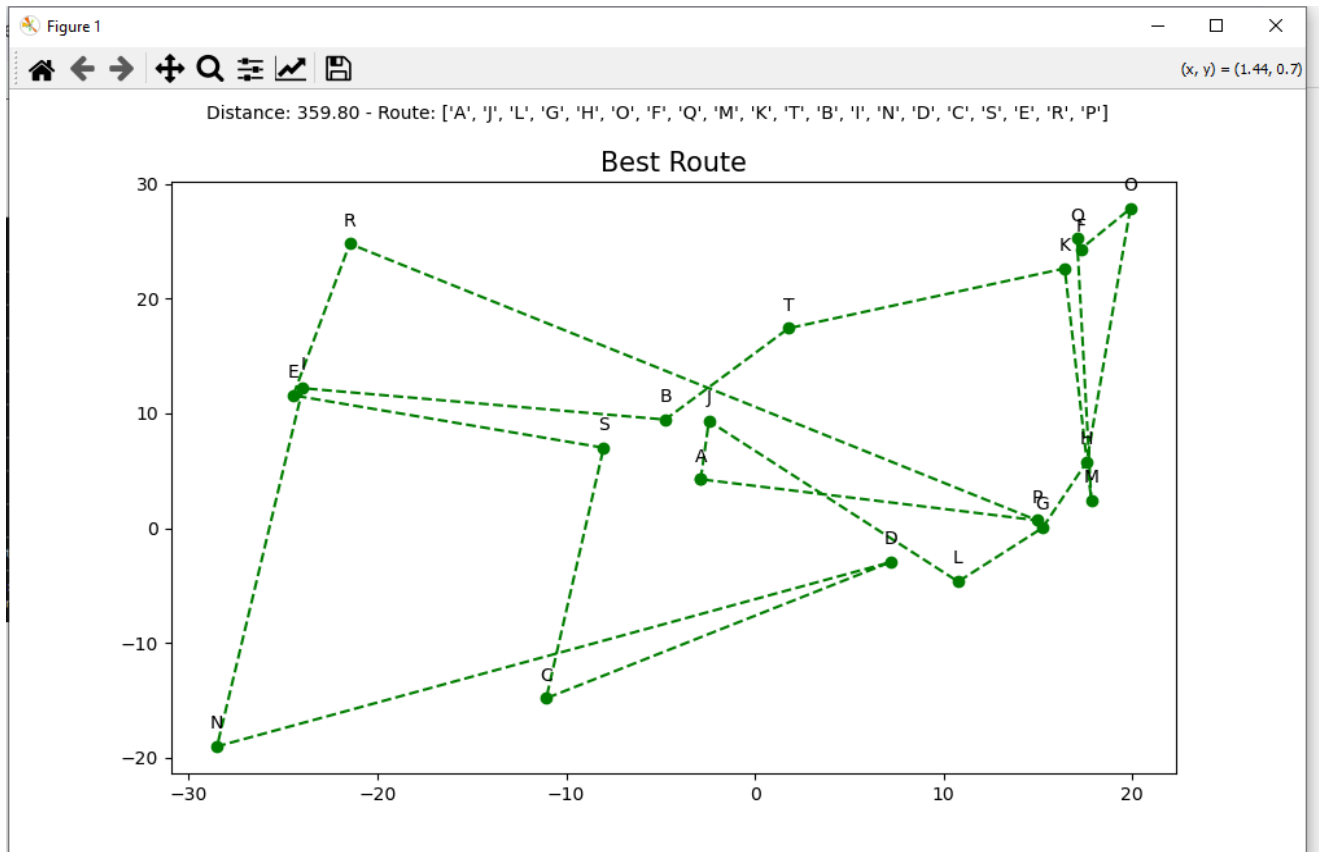
- Ajustar el sistema de selección para balancear distancia y número de pasos.
- Implementar rutas con movimientos más complejos, no limitados a coordenadas fijas.

### Ejecución Visual

El segundo archivo incluye una representación visual del proceso utilizando `pygame`, lo que permite observar el progreso de las rutas óptimas y peores en tiempo real, facilitando el análisis dinámico de la evolución del algoritmo.

## main.py

```
PS C:\Users\maugo> & C:/Users/maugo/AppData/Local/anaconda3/python.exe c:/Users/maugo/Documents/Proyecto_Final/main.py
Generation 1: Best Route: ['A', 'H', 'D', 'G', 'C', 'L', 'R', 'Q', 'F', 'M', 'J', 'K', 'O', 'T', 'N', 'I', 'S', 'P', 'E', 'B'] -> Distance: 459.43
-----
Generation 2: Best Route: ['A', 'H', 'D', 'G', 'C', 'L', 'R', 'Q', 'F', 'M', 'J', 'K', 'O', 'T', 'N', 'I', 'S', 'P', 'E', 'B'] -> Distance: 459.43
-----
Generation 3: Best Route: ['A', 'I', 'N', 'S', 'J', 'L', 'G', 'K', 'T', 'E', 'H', 'O', 'F', 'B', 'D', 'C', 'R', 'Q', 'M', 'P'] -> Distance: 442.45
-----
Generation 4: Best Route: ['A', 'J', 'L', 'G', 'H', 'O', 'F', 'B', 'Q', 'M', 'C', 'D', 'K', 'T', 'N', 'I', 'S', 'P', 'E', 'R'] -> Distance: 439.73
-----
Generation 5: Best Route: ['A', 'J', 'L', 'G', 'H', 'O', 'F', 'B', 'Q', 'M', 'C', 'D', 'K', 'T', 'N', 'I', 'S', 'E', 'R', 'P'] -> Distance: 426.24
-----
Generation 6: Best Route: ['A', 'J', 'L', 'G', 'H', 'O', 'F', 'B', 'I', 'N', 'S', 'K', 'T', 'E', 'D', 'C', 'R', 'Q', 'M', 'P'] -> Distance: 426.09
-----
Generation 7: Best Route: ['A', 'J', 'L', 'G', 'H', 'O', 'F', 'B', 'I', 'N', 'S', 'K', 'T', 'E', 'D', 'C', 'R', 'Q', 'M', 'P'] -> Distance: 426.09
-----
Generation 8: Best Route: ['A', 'J', 'L', 'G', 'H', 'O', 'F', 'Q', 'M', 'K', 'T', 'N', 'I', 'B', 'D', 'C', 'S', 'E', 'R', 'P'] -> Distance: 374.99
-----
Generation 9: Best Route: ['A', 'J', 'L', 'G', 'H', 'O', 'F', 'Q', 'M', 'K', 'T', 'N', 'I', 'B', 'D', 'C', 'S', 'E', 'R', 'P'] -> Distance: 374.99
-----
Generation 10: Best Route: ['A', 'J', 'L', 'G', 'H', 'O', 'F', 'Q', 'M', 'K', 'T', 'B', 'I', 'N', 'D', 'C', 'S', 'E', 'R', 'P'] -> Distance: 359.80
-----
Best overall route: ['A', 'J', 'L', 'G', 'H', 'O', 'F', 'Q', 'M', 'K', 'T', 'B', 'I', 'N', 'D', 'C', 'S', 'E', 'R', 'P']
Best overall distance: 359.80
```



main2.py

